

Bei Levelup:

3 Möglichkeiten der Steigerung:

1. Ein Attribut steigern
2. Zwei Fertigkeitpunkte verteilen. Maximal in Höhe des beteiligten Attributs
3. Ein neues Talent auswählen

Talente, die auf der Stufe A (=Anfänger) beim Levelup gewählt werden dürfen:

Akrobat

Voraussetzung: Geschicklichkeit W8, Stärke W6

Auswirkung: +2 auf Geschicklichkeitstricks, +1 Parade falls unbelastet (ohne Gepäck und Ausrüstung)

Anführer

Voraussetzung: Verstand W6, Wil W8

Auswirkung: +1 auf Erholungsproben im Radius von 5 Metern, kann seine Schicksalspunkte an Freunde übertragen

Arkane Resistenz

Voraussetzung: Willenskraft W8

Auswirkung: Panzerung +2 gegen Magie, +4 auf Proben, um magischen Effekten zu entgehen

Assassine

Voraussetzung: Ges W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Klettern W6

Auswirkung: +2 Schaden, solange unbemerkt; zieht zwei Aktionskarten im Kampf und handelt auf der besseren.

Aufmerksamkeit

Voraussetzung: -

Auswirkung: +2 Wahrnehmung

Bastelkünstler

Voraussetzung: Ver W6, Reparieren W6, Wahrnehmung W8

Auswirkung: Keine Abzüge für fehlendes Werkzeug beim Reparieren.

Beidhändig

Voraussetzung: Ges W8

Auswirkung: Abzug von -2 auf schwache Hand wird ignoriert.

Beidhändiger Kampf

Voraussetzung: Ges W8, Talent: Beidhändig

Auswirkung: Kann mit einer Waffe in jeder Hand angreifen, ohne Mehrfachaktionenabzug.

Berserker

Voraussetzung: -

Auswirkung: Nach Verwundung muss eine Verstandsprüfung bestanden werden, sonst verfällt man in Berserkerwut. In Wut erhält man +2 auf Kämpfen und Stärkeproben, +2 auf Nahkampfschadenswürfe, -2 auf Parade. Eine 1 bei der Kämpfenprobe trifft ein zufällig bestimmtes benachbartes Ziel.

Bestienreiter

Voraussetzung: Wil W6, Reiten W6, 2/4/6 Monate intensive Beschäftigung je Tier (Domestizierung)

Von Geburt an: 2-4 Monate

Erwachsenes Tier: Mind. 6 Monate

Auswirkung: Kann ohne Abzüge auf Reitbestie reiten. Bestie ist ggü. Reiter handzahn und treu. Reiten auf Bestie ohne Talent „Bestienreiter“ unmöglich oder um bis zu 4 Punkte erschwert.

Beziehungen (Region)

Voraussetzung: -

Auswirkung: Kann bei einer Überredenprobe Freunde in der Region benennen. (Überredenprobe um 2 erleichtert)

Dieb

Voraussetzung: Ges W8, Klettern W6, Schlösser knacken W6, Heimlichkeit W8

Auswirkung: +2 auf Klettern, Schlösser knacken, Heimlichkeit. +2 auf Würfe, um Fallen zu entschärfen

Eiserne Faust

Voraussetzung: Stä W8

Auswirkung: +4 unbewaffneter Schaden

Eiserner Wille

Voraussetzung: Einschüchtern W6, Provozieren, W6

Auswirkung: +2 auf Einschüchtern o. Provozieren, +2 auf Widerstand gegen beide Fertigkeiten

Elan

Voraussetzung: Wil W8

Auswirkung: +2 auf Proben nach Ausgabe eines Schicksalspunkts

Ermittler

Voraussetzung: Ver W8, Nachforschung W8, Umhören W8

Auswirkung: +2 auf Nachforschung und Umhören

Erstschlag

Voraussetzung: Ges W8

Auswirkung: Darf pro Runde einen Gegner, der sich nähert, sofort angreifen.

Fechten mit zwei Waffen

Voraussetzung: Ges W8, Kämpfen W8

Auswirkung: +1 gegen Feinde mit nur einer Waffe und ohne Schild

Flink

Voraussetzung: Ges W6

Auswirkung: +2 Bewegungsreichweite, Sprintwürfel W10 statt W6

Fotographisches Gedächtnis

Voraussetzung: War W8

Auswirkung: erinnert sich an alles Gesehene

Gut gerüstet

Voraussetzung: Brokthar (automatisch), Ork, Angurianer, Tharai

Auswirkung: „Gut gerüstet“ bezieht sich entweder auf einen natürlichen Rüstungsschutz oder eine Komposit-Rüstung, wie sie die Angurianer verwenden. Brokthar erhalten (automatisch) durch ihre Hautverhornung eine Panzerung von 2. Diese ist nicht kumulativ mit darüber getragener Rüstung. Orks erhalten mitunter durch dichtes Fell eine Panzerung von 1, die ebenfalls nicht kumulativ ist; gleiches gilt für die Schuppen der Tharai. Angurianische Rüstungen sind tragbare Flickenteppiche aus verschiedenen Schichten. Auch sie erhalten eine Panzerung von 1, die unter normaler Rüstung getragen werden kann und nicht kumulativ ist. Broktharfrauen (aber auch männliche Amhasim) verwenden ätzende Säuren und Hobel, um die Verhornung zu entfernen, da sie nicht überall als Schönheitsideal gilt. Diese Charaktere sind natürlich nicht „gut gerüstet“.

Perfektes Gedächtnis

Voraussetzung: War W10, Photographisches Gedächtnis

Auswirkung: erinnert sich an alles (Alle Sinne)

Phalanx

Voraussetzung: Wil W6

Auswirkung: Die Amhasim und die Bewohner der sanskitarischen Stadtstaaten haben zahlreiche Kampfformationen entwickelt, von denen die Phalanx eine der einfachsten und effektivsten ist, insbesondere gegen wilde Barbaren. Jeder Charakter, der ein Schild trägt und neben einem befreundeten Charakter mit Schild und dem Talent „Phalanx“ steht,

erhält +1 Parade gegen Angriffe aus der Richtung, gegen die das Schild gerichtet ist. Steht es gar zwischen zwei Charakteren, die die Voraussetzungen erfüllen, erhält das mittlere Modell sogar +2 Parade.

Gelehrter

Voraussetzung: W8 in zwei Wissensfertigkeiten
Auswirkung: +2 auf zwei Wissensfertigkeiten

Glück

Voraussetzung: -
Auswirkung: +1 Schicksalspunkt pro Spielsitzung

Griot

Voraussetzung: Vers W8
Auswirkung: Grioten sind Sagen- und Legendenerzähler. +1 auf alle Allgemeinwissenswürfe, +2 auf alle Würfe, die mit Sagen und Legenden im Zusammenhang stehen. +1 auf Charismaproben bei Charakteren mit dem Nachteil „Neugier“.

Großes Glück

Voraussetzung: Glück
Auswirkung: ein weiterer Schicksalspunkt pro Spielsitzung

Hakra-Chutram-Adept

Voraussetzung: Kämpfen W6
Auswirkung: Diese rakshazarische Kampfkunst gewährt Stä + W4 im unbewaffneten Nahkampf. Ein Hakra-Chutram-Adept gilt regeltechnisch niemals als unbewaffnet.

Hart im Nehmen

Voraussetzung: Wil W8
Auswirkung: Ignoriert den Aktionsmalus durch „Angeschlagen“ und/oder die erste Wunde.

Heiler

Voraussetzung: Wil W8
Auswirkung: +2 auf Heilenproben

Improvisation

Voraussetzung: Ver W10
Auswirkung: Kein Abzug von 2 auf ungeübte Fertigkeiten. (Heldenwürfel darf dennoch nicht geworfen werden!)

Kräftig

Voraussetzung: Stä W6, Kon W6
Auswirkung: +1 Robustheit, Belastbarkeit entspricht Stä x 8, nicht Stä x 5.

Lieblingswaffe

Voraussetzung: Kämpfen oder Schießen W10
Auswirkung: Trifft um 1 besser mit der Lieblingswaffe.

Mutig

Voraussetzung: Wil W6
Auswirkung: +2 auf Proben gegen Furcht.

Rhapsode

Voraussetzung: Vers W6, Wil W6, Überreden W8
Auswirkung: Rhapsoden sind die wandernden Legendensänger des Rieslands. Durch einen gelungen Vortrag (Überreden-Probe) steigt das Charisma des Rhapsoden bei den Zuhörern um 2 Punkte ODER alle Mumm- und Willenskraftwürfe für 10 Minuten um 1. Falls die Zuhörer unwillig sind, erfolgt eine Vergleichsprobe gegen den Verstand der Zuhörenden.

Rittmeister

Voraussetzung: Ges W8, Reiten W6
Auswirkung: Ein ausgebildeter Reiter erhält +2 auf Reiten und Wagenlenken. Außerdem darf er einen Schicksalspunkt ausgeben, um einen Schaden vom gerade geführten Reittier oder Gefährt abzuwenden. Rittmeister, die nicht das Talent

Bestienreiter haben, erhalten einen Punkt weniger Abzug, wenn sie versuchen ein solches Biest zu reiten.

Schriftkundiger

Voraussetzung: Amhasim ODER Vers W6

Auswirkungen: Mit Ausnahme der gebildeten Amhasim ist kaum ein Rakshazarim des Lesens und Schreibens mächtig. Ein Charakter mit diesem Talent ist zu jeglicher schriftlicher Kommunikation in seiner Muttersprache und der Gemeinsprache Gmer fähig.

Schriftgelehrter

Voraussetzung: Schriftkundiger

Auswirkungen: Ein Schriftgelehrter ist zu jeglicher schriftlicher Kommunikation in allen Sprachen, die er sprechen kann fähig.

Seefahrer

Voraussetzung: Ges W8, Seefahrt W8

Auswirkungen: Ein Seefahrer erhält einen Bonus von +2 auf Seefahrt. Außerdem darf er einen Schicksalspunkt ausgeben, um einen Schaden vom gerade gelenkte Schiff oder Boot abzuwenden.

Tapfer

Voraussetzung: Mumm W8

Auswirkung: +2 auf alle Mumm-Proben.

Völlig unbeeindruckt

Voraussetzung: Größer als 190 cm, Talent: Tapfer

Auswirkung: Unbeeindruckte Kämpfer, zumeist Brokthar, lassen sich auch durch riesige Gegner wie Bestien selten aus der Ruhe bringen. Einschüchtern durch große Biester ist gegen diese Charaktere um 2 erschwert. Die Einschüchterungsversuche kleinerer Kontrahenten wirken überhaupt nicht.

Wildnisläufer

Voraussetzung: Ges, Stä, Schwimmen, Klettern jeweils W6

Auswirkung: +2 auf alle Klettern- und Schwimmen-Proben, so lange man sich in der „Wildnis“ aufhält. (Also: Klettern auf Bäume ist um 2 erleichtert, Klettern auf Häuser nicht.)